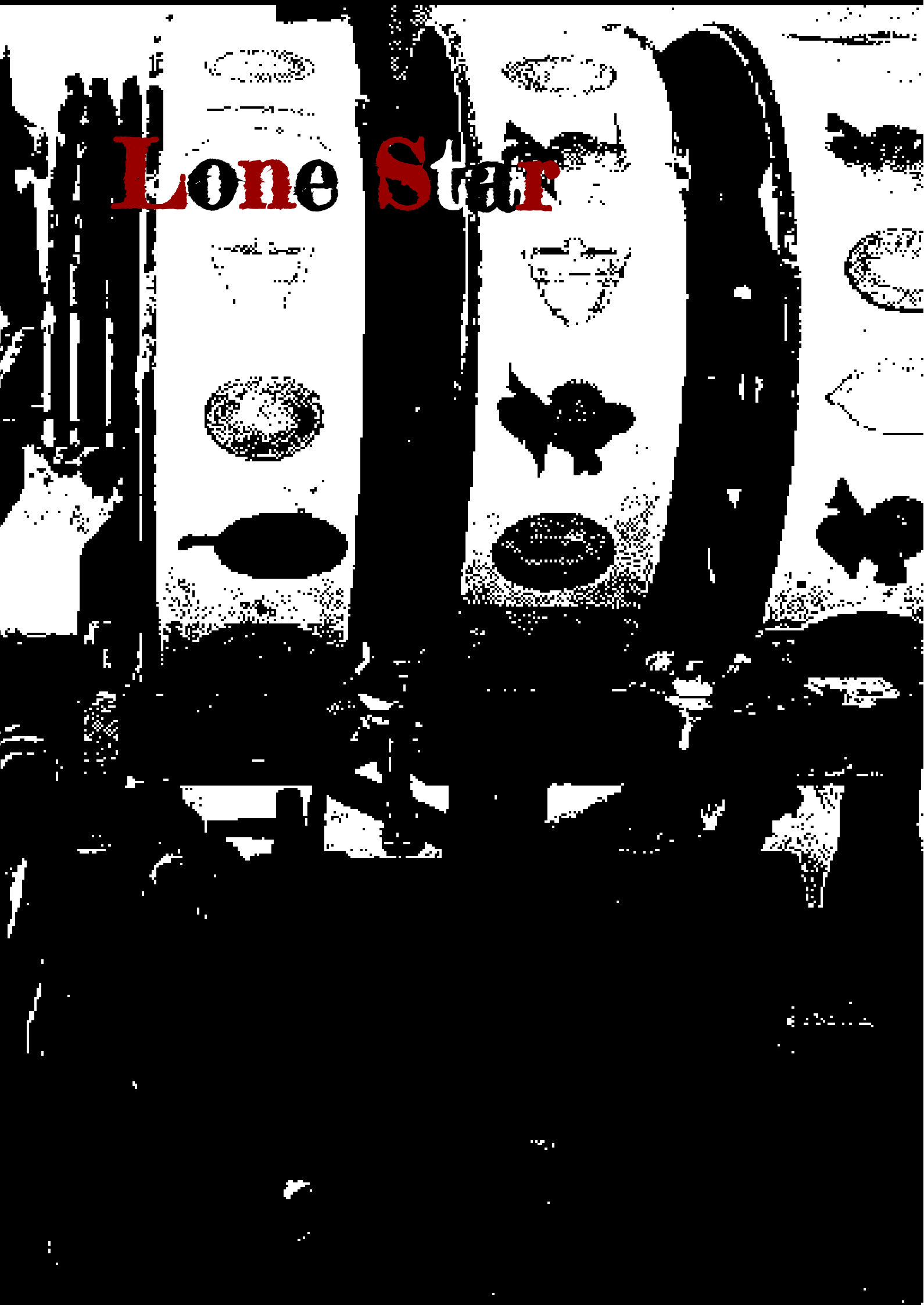

Lone Star

Jack negro

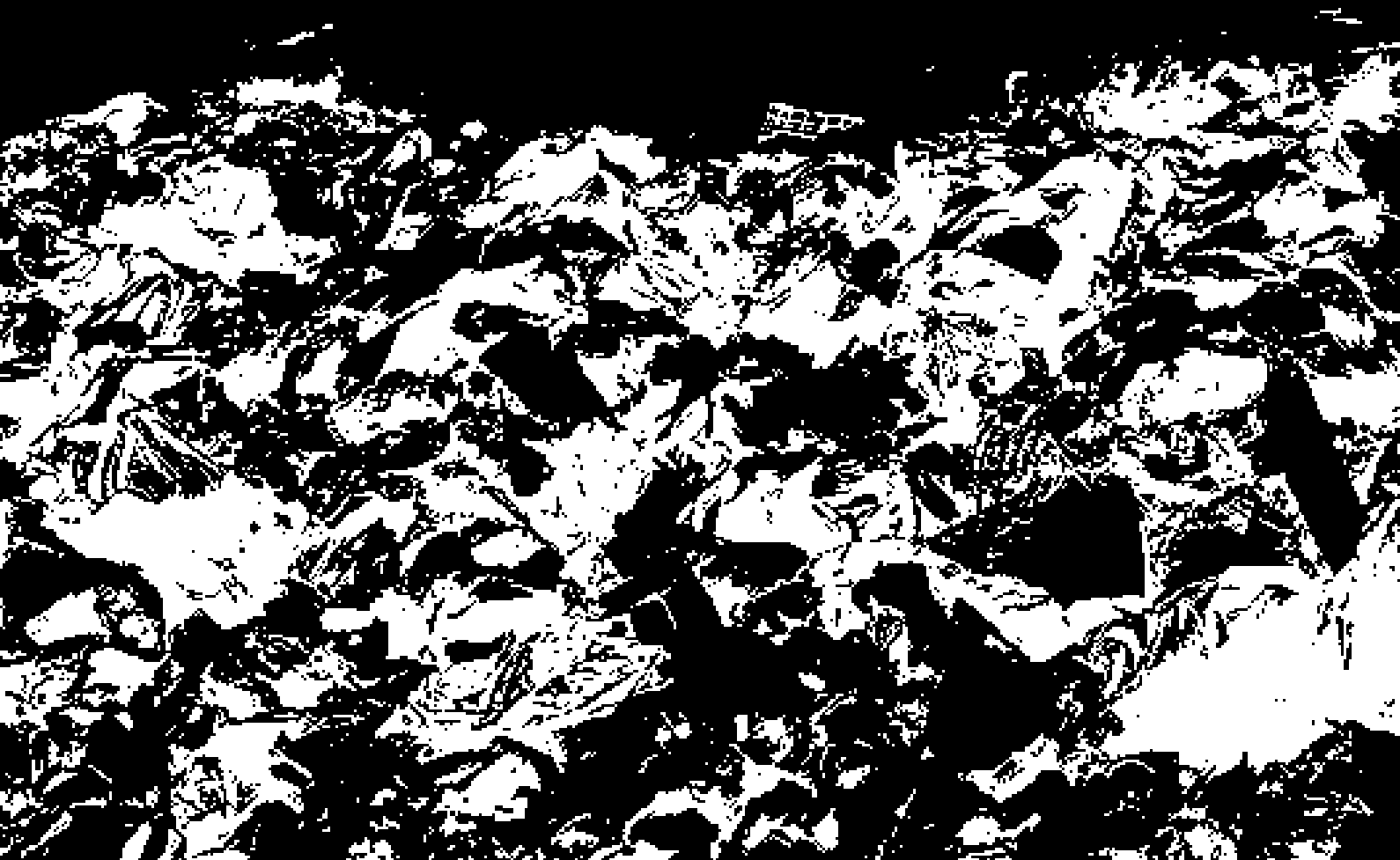
A queda de Ezequiel

Enfia a porrada

Esse é um jogo de PORRADA. Lone Star é um RPG, um jogo interpretativo sobre enfiar a porrada em uns malfeitores. Nesse jogo você interpreta um porradeiro sem igual indo de vilão em vilão distribuindo supapo. Esse é um sistema d6 e d10, você precisará de dados, especialmente o de 6 lados (d6) e o de 10 lados (d10). Além disso, alguns dados extras podem ser usados em circunstâncias específicas.

NÃO SEJA UM NERD CHORÃO

Esse é o SEU jogo, e é a SUA vez de brilhar. Fodase as regras que aqui estão escritas, e todas as outras ao redor do globo. Você vai contar a SUA história, do seu jeito e sem medo. Isso é só uma base pros seus sonhos, bebezão.



Criando um FODÃO

Você é um cara/mana que põe O PAU NA MESA, e faz o que bem quer, dando muita porrada e pouca desculpa. Então vamo mostrar pro mundo esses cachorrões!

Resiliência: Sua capacidade de aguentar porrada
Roletagem: Sua sorte pra mudar a roleta
Sustento: Sua capacidade de evitar porrada

MARCIALIDADE
Empunhadura: Quão bem você dá porrada
Divindade: O ódio e sangue de Deus no teu corpo
Imprudência: Sua força de vontade de fazer merda
Músculo: Seu corpo e espírito vital
Punho: Quanta porrada você dá (+1 ataque por ponto)

Passo a passo

Ao criar seu personagem você receberá pontos para distribuir inicialmente:

Resiliência: 100

Roletagem: 1 por rodada

Sustento: 8

Marcialidade: 5 até o máximo de 4 em uma mesma marcialidade

Habilidades: 2

Movimento: 5m

ARMAS?

NAH. Nós vemos SECO

Você é um caralhão que não precisa de frescura, suas armas são seus MÚSCULOS, e um pouco da centelha divina. Esse capítulo guarda sua habilidades!

Suas porradas causam 1d10+empunhadura de dano!

Beat 'em up: Você é especializado em cacetar muitos alvos ao mesmo tempo, se dois alvos estiverem adjacentes você os ataca como um alvo só

Blastoff: Você pode dar um ataque especial que lança o alvo no ar por uma rodada, ou enquanto receber ataques, esse alvo recebe -5 em todos os testes

NO MORE: Você consegue entrar em fúria, ganhando +1d de dano na rodada depois de matar um alvo, esse efeito é cumulativo por cada alvo

Hack 'n Slash: Você pode uma vez por rodada rerolar um teste de ataque

Bruteforce: Você é um tanque caminhante, recebendo +2 de sustento

Inabalável: Você tem uma reação a mais para cada 2 pontos em músculo

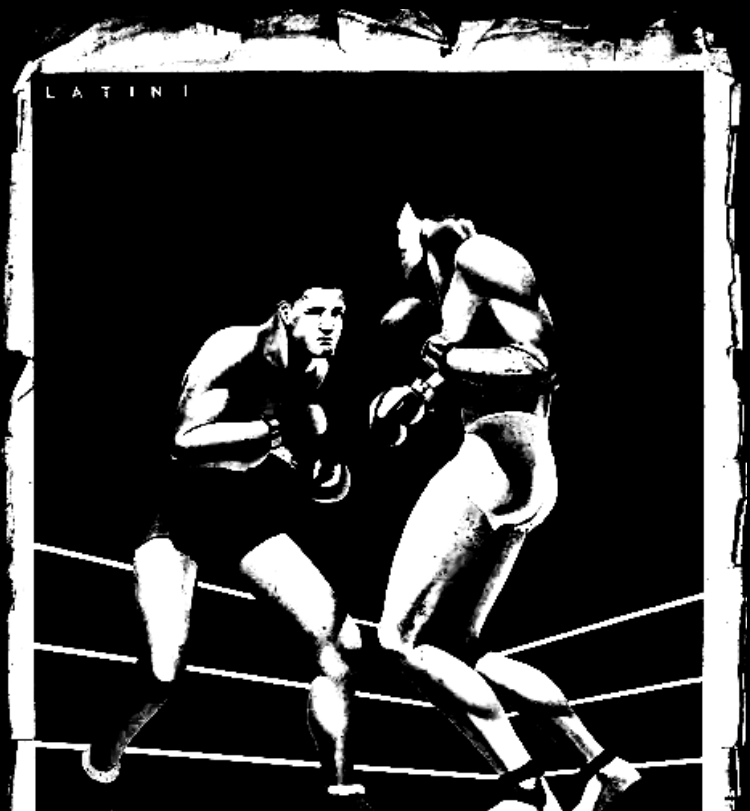
VEM ME PEGAR: Você pode rolar um teste de imprudência contra um alvo, se vencer ele é obrigado a te atacar pela rodada

Stinger: Você causa +5 de dano em alvos no ar, agarrados ou caídos

Left, Right, Goodnight: Você recebe +2 de músculo quando tenta agarrar um alvo, e o alvo rola dois dados e pega o pior

Punho de Deus: Você soma sua divindade na sua cura ao matar alvos

Godfist suicide: Você pode sair correndo para atropelar um alvo, causando 5 de dano a cada 5m percorridos, até o limite de 15



Dando porrada

Você já criou um fodão, e agora? Agora vamos aprender como dar um cacete e lambretar de porrada quem entrar no seu caminho. Começando do início: Testes!

Ao jogar Lone Star você irá interpretar um personagem em situações adversas, e assim você jogará declarando ações, ações que implicam em testes. Os testes são realizados rolando um d6 e somando uma marcialidade coerente com a ação declarada. Ataques usam empunhadura!

Exemplificando: Gene quer pular por cima de um muro, usando sua marcialidade "músculos", ele rola o d6 e tira 4, somando mais 3 de músculo ele tem resultado 7, se o mestre definiu a dificuldade 7 ou menos, ele passa!

Além disso, existem os testes contra, onde dois ou mais alvos rolam testes de marcialidade contra um ao outro, e vence quem tiver o maior resultado.

Exemplificando: Gene tenta agarrar Winston, usando músculo contra ele, Gene soma ao total 8 e Winston 10, então Winston não é agarrado!

Estourando

Agora entra o d10!

Quando você tem um resultado 6 no seu d6 de marcialidade você estoura o dado, podendo rolar mais 1d10 e somar ao seu resultado total, e se o resultado for 10 você dobra seu dano pela rodada!

Apanhando calado

Isso não existe!

Quando você é atacado em um combate, uma vez por rodada você pode ter uma reação, realizando um teste de músculo contra o ataque do alvo para diminuir o dano pela metade ou um teste imprudência contra o ataque, podendo dar um ataque de revanche, ou somar sua empunhadura em seu sustento. Além disso, um aliado pode gastar sua reação para te proteger, somando o sustento dele no seu.

Fôlego

Quando você mata alguém na porrada você ganha uma explosão de adrenalina, recuperando 1d10 (Ou 5) de resiliência. A recuperação da morte é válida apenas a quem matou o alvo, dando o golpe final.

A ROLETA

Agora estamos falando do ódio que Deus lhe deu!

A Roleta é a centelha divina que queima dentro de você, a aleatoriedade que explode em possibilidades de violência. Ao acertar um ataque você pode girar a roleta, rolando 1d10 e assumindo um dos valores dos seguintes poderes:

1: Side EBlast:

Deus ri da sua cara, uma panela comicamente grande cai na sua cabeça e te causa 2d10+5 de dano

2: Ball Blaster (E ovários?):

Seus punhos brilham com a força divina de explodir genitais, você causa +5 de dano no seu ataque e deixa o alvo sem agir por uma rodada

3: Tape Measure Blast:

Você canaliza sua violência em uma pancada explosiva que causa +5 de dano e lança o alvo voando até 20m

4: Kick Blast:

Deus ri da sua cara DE NOVO, dando uma torcida nos seus ovos ou ovários, causando 1d10 de dano e impedindo seu movimento pela rodada

5: Godblast:

Você canaliza a fúria de Deus e dá um avanço de 5m para frente, causando 1d10 de dano a todos no caminho e os lançando 1m para o lado

6: Inner Blesst:

Você canaliza a força interna de Deus, recuperando 5 de resiliência

7: Violent Blast:

Você brilha seus músculos com a ira de Deus e pode dar mais um ataque com +5 de dano

8: Back Blast:

Deus dá mais uma risada da sua cara, te impedindo de usar a roleta pelas próximas 1d4 rodadas

9: Counter Blast:

Você canaliza a luz divina e ultrapassa seu limite, caindo desmaiado pela rodada

10: NO MORE BLAST:

Você explode em energia divina, lançando todas as palmas de Deus em todos os inimigos na área, causando 1d10+10 em cada um deles duas vezes

SSS

Habilidades:

Resiliência:
Roletagem:
Sustento:

MARCIALIDADE

Empunhadura:
Divindade:
Imprudência:
Músculo:
Punho:

Movimento: